

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman pada implementasi kurikulum sehingga dapat memunculkan dinamika pada siswa agar lebih produktif dalam menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tau dengan penghayatan secara alamiah tentang hal yang sedang dipelajarinya (Trianto, 2011:147). Pada kegiatan pembelajaran tematik kegiatannya disusun dengan cara menggabungkan beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan dan dirangkum dalam satu pembelajaran. Proses pembelajaran guru membutuhkan alat untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *Medius*, yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Arsyad, 2002; Sadiman,dkk). Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap . dalam dunia pendidikan media merupakan segala fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran adapun contohnya seperti buku,

majalah, kaset, dll (Ambiyar, 2016:167). Kedudukan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung oleh peserta didik . Olsen (dalam Sanjaya, 2012:69) menyebutkan bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap: (1) pengajaran langsung melalui pengalaman, (2) pengajaran tidak langsung , dapat melalui alat peraga, (3) pengajaran tidak langsung melalui lambang kata contohnya rumus. Media telah mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan meskipun dalam derajat yang berbeda-beda (Miarso, 2006: 458).

Rendahnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian sudah dilakukan oleh “Nur Afni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru yang berjudul *Penerapan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*”. Perbedaan media yang akan dibuat oleh penulis terletak dari bahan yang digunakan dan konsep yang akan digunakan jika penulis sebelumnya membuat media dari papan kardus dan dibagi dalam beberapa bagian kemudian ditempelkan gambar berbeda dengan penulis, penulis membuat papan putar otak dengan menggunakan kayu dan dicat warna-warni sehingga menambah minat siswa dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama atau dalam berbagai mata pelajaran didalam tiap bagian disediakan kotak sehingga gambar atau soal dapat dimasukkan

kedalam kotak dengan begitu, media tidak mudah rusak sebab media tidak ditempelkan langsung pada papan.

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan yang sudah dilakukan pada tanggal 25 November 2018 di MI Mamba'ul Ulum, Kecamatan, Karangploso, Kabupaten Malang, masih terdapat banyak guru yang kurang mampu untuk memanfaatkan media pembelajaran, guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan media di dalam kelas dan menggunakan barang-barang bekas yang dapat diubah menjadi sebuah media agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal pada siswa. Lingkungan sekolah sangat mendukung dengan adanya media pembelajaran. Kurangnya minat siswa dalam memahami suatu pembelajaran juga menjadi alasan penulis untuk mengembangkan media sehingga media ini dirasa dapat membantu guru dalam membantu memahami siswa dalam pembelajaran tematik, lingkungan sekolah hanya menyediakan media yang tidak bersifat tematik media hanya dapat menunjang 1 mata pelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa mendapatkan inovasi dan motivasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar dengan baik. Guru sudah mengupayakan dengan adanya media pembelajaran namun kurang dikembangkan sehingga media kurang maksimal dalam penggunaannya.

Media Putar Otak merupakan media yang dapat membantu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan soal yang ada pada papan . Putar otak media yang terbuat dari kayu tebal berbentuk lingkaran dan terdapat satu jarum juga terdapat satu tiang

penyangga yang membantu media untuk berdiri, dimana jarum penunjuk berhenti siswa harus mampu menyelesaikan soal tersebut. Media ini digunakan secara berkelompok sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena semua anak dapat berpartisipasi untuk melatih kecepatan dalam berfikir dan melatih pemahaman siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah sehingga memicu meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada subtema 1 pembelajaran 2 yang membahas mata pelajaran IPA materi makhluk hidup, Bahasa Indonesia materi puisi, dan SBdP materi tempo dan tinggi rendah nada.

Berdasarkan pemaparan diatas pengembangan media putar otak telah dilakukan sebelumnya oleh Nur Afni pada tahun 2013 dengan judul *penerapan strategi roda putar pemecah masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Kabupaten Kampar*. Persamaannya adalah media yang digunakan berbentuk lingkaran, perbedaannya terletak pada materi yang dibahas hanya terfokus pada satu mata pembelajaran dan jenis penelitian yang digunakan. Selain itu Wardah Khairunnisa pada tahun 2017 dengan judul *Pengembangan media roida putar berbasis website untuk keterampilan membaca bahasa perancis siswa kelas XI*. Persamaannya adalah menggunakan penelitian dan pengembangan dengan media roda putar, perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan mengacu pada model *Brog and Gall* sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE dan subjek penelitian adalah siswa kelas SMA.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Peneliti akan mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media Putar Otak (TARO) Pada Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat muncul sebuah permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana Pengembangan Media Putar Otak (TARO) Pada Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat sebuah tujuan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Putar Otak (TARO) Pada Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan model pengembangan ADDIE

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten (Materi)

Media Putar Otak merupakan pengembangan media permainan untuk anak sekolah dasar sebagai inovasi untuk lebih memahami materi yang ada pada pembelajaran IPA dengan materi makhluk hidup dan bahasa Indonesia materi puisi.

Adapun kompetensi dasar yang harus dicapai adalah

1) SBdP

3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.

4.2 Menyajikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

2) Bahasa Indonesia

3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

3) IPA

3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

2. Konstruk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa hard yaitu media putar otak sendiri dengan berbagai warna yang sesuai dengan minat dan karakter pada siswa, Produk ini terdiri dari sebuah papan bulat dimana di dalamnya terdapat banyak warna pada setiap warna terdapat angka dimana angka tersebut berguna untuk memberi kode soal yang ingin dibahas, dan terdapat 1 anak panah dimana anak panah tersebut sebagai jarum penunjuk

dan apabila jarum tersebut menunjuk pada satu warna dan menunjukan angka yang dipilih peserta didik harus mengambil amplop sesuai dengan angka yang sudah terpilih kemudian peserta didik membacakan soal yang ada didalamnya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pada umumnya berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada Siswa. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Pemanfaatan media juga sangat berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa. Belajar merupakan interaksi antara seseorang dengan orang lain, media atau lingkungannya (Arsyad, 2005:1). Pada proses belajar tidak semua siswa dapat langsung menangkap hasil belajar sesuai dengan apa yang sudah dipelajari, dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman terhadap siswa, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada umumnya siswa Sekolah Dasar juga pada tahap belajar yang dimana harus bersifat kongkret sehingga guru setidaknya harus dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran yang dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan penerapan yang sudah dijelaskan diatas mengenai fungsi dari media sendiri sudah banyak yang berinovasi namun belum banyak yang mengembangkan media menjadi lebih menyenangkan, peneliti akan melakukan penelitian dan mengembangkan media Putar Otak untuk siswa

sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Media ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini, Media Putar Otak dikembangkan melalui beberapa asumsi, diantaranya yaitu:

1. Pengembangan Media Putar Otak berbentuk permainan yang dapat digunakan sebagai alternative dalam menumbuhkan minat belajar pada peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pada pengembangan Media Putar Otak ini terdapat keterbatasan dalam pengembangan, antara lain:

1. Pengembangan ini ditekankan pada pembelajaran dan permainan.
2. Pengembangan lebih dominan pada permainan.
3. Media terfokus untuk pembelajaran yang terdiri dari: 1) Bahasa Indonesia yang membahas tentang puisi, 2) IPA yang membahas tentang siklus makhluk hidup, 3) SBdP yang membahas tentang tempo dan tinggi rendah nada.

G. Definisi Operasional

1. Media merupakan alat yang dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik . menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) media adalah manusia, materi, atau suatu kejadian

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam cangkupannya media dapat juga diartikan sebagai alat-alat untuk menyusun kembali informasi yang akan disampaikan. Media berperan sebagai pengantar pesan dari sumber ke penerima.

2. Putar Otak adalah sebuah media yang berbentuk lingkaran dan mempunyai banyak warna dan terdapat beberapa kantung pada setiap warnanya dimana masing-masing kantung dapat diisi dengan pertanyaan atau gambar sesuai dengan pembelajaran yang dilakuakn, media ini mudah disimpan dan tidak menghabiskan banyak tempat, Dapat juga disusaiakan dengan matapelajaran yang akan dipelajari

